

Raport Sprint 2

Descrierea generală a proiectului

Edge of Equilibrium este un joc puzzle-platformer de îndemânare în care jucătorul controlează o bilă pe un traseu complex, încercând să o ghideze cu atenție de la un punct de pornire până la o destinație finală. Scopul principal al jocului este să menții bila în echilibru și să eviți să cadă de pe traseu, totodată depășind obstacole și colectând puncte sau power-up-uri.

Obiectivele din sprintul anterior

1. Setarea scenei de bază: Creăm un nivel simplu cu platforme și obstacole rudimentare;
 2. Controlul bilei: Implementăm mișcarea de bază a obiectului controlat;
 3. Implementarea camerei care urmărește bila.
- Toate cele trei obiective au fost îndeplinite cu succes; am reușit să implementăm o scenă simplă, în care atât bila, cât și obstacolele se deplasează într-un mod realist, ținând cont de legile fizicii și de materialele din care sunt formate, iar camera urmărește bila pe tot parcursul traseului.

Obiectivele din al doilea sprint

1. Crearea unor obstacole mai complexe;
2. Folosirea obstacolelor menționate anterior pentru a crea un prim nivel al jocului.

Modul de lucru

Am avut două tipuri de întâlniri:

- întâlniri online (Discord), în cadrul cărora am stabilit viziunea de ansamblu asupra jocului pe care îl creăm, am hotărât obiectivele pentru primele sprinturi și ne-am împărțit sarcinile;
- întâlniri fizice, în cadrul cărora am analizat progresul făcut pe fiecare sarcină în parte, am testat funcționalitățile implementate, am adus îmbunătățiri și am rezolvat bug-uri acolo unde a fost cazul.

La fel ca în sprintul anterior, plănuim să împărțim task-urile într-un mod echilibrat, respectiv câte trei persoane la fiecare obiectiv.